

数字媒体应用技术专业（数字媒体技术方向） 人才培养方案

一、专业名称与专业代码

数字媒体应用技术 610210

二、招生对象与学制

招生对象：普通高中毕业生、中等职业学校毕业生

三、基本修业年限

三年

四、就业面向

数字媒体应用技术专业（数字媒体技术方向）就业面向岗位如表 1 所示。

表 1 数字媒体应用技术专业（数字媒体技术方向）就业面向岗位

序号	职业领域	初始岗位	发展岗位
1	平面广告公司、传媒公司等	图形图像处理员 UI 设计师助理	平面设计师 UI 设计师
2	游戏动画公司、 影视媒体制作公司、 电视台等	摄影/摄像师助理 剪辑师 特效师 动画设计师 剪辑合成师	剪辑合成项目经理

五、专业人才培养目标

数字媒体应用技术专业（数字媒体技术方向）培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力；掌握本专业知识和技术技能，面向广播电视、新闻出版、网络媒体、影视广告、动画、游戏等行业的 UI 设计、平面设计、剪辑合成职业群，能够从事图形图像处理、视频剪辑、特效合成、动画制作等工作的高素质技术技能人才。

六、专业人才培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

（一）素质

1. 坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感。
2. 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识。
3. 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维。
4. 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神。
5. 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和 1~2 项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯。
6. 具有一定的审美和人文素养，能够形成 1~2 项艺术特长或爱好。
7. 明白专业培养目标，树立正确的职业理想。

（二）知识

1. 掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。
2. 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等知识。
3. 掌握数字绘画基础知识。
4. 掌握视觉设计基础知识。
5. 掌握用户体验设计基础知识。
6. 掌握 3D 建模与动画基础知识。
7. 掌握数字视音频非线性编辑、后期合成技术和方法#
8. 掌握 UI 设计的基本操作和应用技术。
9. 了解数字内容制作相关的艺术、技术背景知识。

（三）能力

1. 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。
2. 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。
3. 具有良好的文案策划、创意设计能力。
4. 具有良好的图形图像处理 and 平面设计能力。

5. 具有音视频剪辑、编辑、后期合成，以及特效制作能力。
6. 具有一定的 2D/3D 动画设计和制作能力。
7. 具有根据行业规范和项目需求进行 UI 设计、交互设计、用户体验设计，以及产品原型设计与制作的能力。
8. 具有应用主流游戏引擎设计和开发移动游戏、增强现实、或虚拟现实等应用的能力。
9. 具有综合运用所学专业知识和推理和解决问题、管理时间和资源，以及规划职业生涯的能力。

七、课程设置及学时安排

（一）课程设置

本专业课程主要包括公共基础课程和专业课程。

1. 根据党和国家有关文件规定，本专业公共基础课程包括思想道德修养与法律基础、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、民族理论与民族政策、大学体育、大学生心理健康、创业教育、大学生职业发展与就业指导（含专业教育、职业生涯规划、创就业教育）、大学语文、大学英语、军事理论、军事技能训练（含入学教育）、公益劳动（含志愿服务）等。具体设置如表 2 所示。

表 2 公共基础课程体系结构明细表

课程属性	课程性质		课程名称
通识教育课程	必修课	思想政治教育	思想道德修养与法律基础、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、民族理论与民族政策等
		体育健康教育	大学体育、大学生心理健康
		创业就业教育	创业教育、大学生职业发展与就业指导（含专业教育、职业生涯规划、创就业教育）等
		基础文化教育	大学语文、大学英语等
		军事劳动教育	军事理论、军事技能训练（含入学教育）、公益劳动（含志愿服务）等
	选修课	人文类	学院确定

2. 专业课程

专业课程一般包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，并涵盖有关实践性教学环节。学校可自主确定课程名称，但应包括以下主要教学内容：

（1）专业基础课程。

专业基础课程有 6 门，包括：设计基础、设计色彩、三大构成、图像处理、图形处理、摄影与摄像。

专业核心课程有 7 门，包括：非线性编辑、影视特效（AE）、三维动画设计（C4D）、新媒体策划与创意、图形创意、原型设计（Axure）、**UI 设计**。

（2）专业拓展课程

专业拓展课程有 12 门，包括：思维导图（Xmind）、图形创意设计、平面设计综合项目实战、影视特效（Realfow）、影视编导、音频制作、剪辑合成项目实战、微电影拍摄与制作、商业修图、数字绘画、三维动画设计（3DMAX）等。

表 3 专业课程体系结构明细表

专业 教育 课程	必修 课	专业基础课	设计基础、设计色彩、三大构成、图像处理、图形处理、摄影与摄像
		专业核心课	非线性编辑、三维动画设计(C4D)、影视特效(AE)、图形创意、新媒体策划与创意、原型设计(Axure)、UI 设计
		专业实践课	专业综合实训、顶岗实习
	拓展 课	专业限选课	思维导图(Xmind)、图形创意设计、平面设计综合项目实战、影视特效(Realfow)、影视编导、音频制作、剪辑合成项目实战
		专业任选课	微电影拍摄与制作、商业修图、数字绘画、三维动画设计(3DMAX)

3. 专业核心课程主要教学内容

专业核心课程主要教学内容如表 4 所示。

表 4 专业核心课程主要教学内容

序号	专业核心课程名称	主要教学内容
1	非线性编辑	数字视音频的基础知识、剪辑原理、非线性编辑的工作原理与工作流程；AE 等非线性编辑软件的基本操作；镜头剪接、转场、字幕、校色、音画搭配以及片头片尾设计等技巧。
2	影视特效	后期合成的基础概念、工作原理、关键技术；After Effects 或 Nuke 等常用后期合成软件的基本操作和实用技巧；文字图形动画制作、三维合成、音效合成、抠像合成、运动跟踪和视频校色等实用技术。

3	三维动画设计 (C4D))	三维建模、材质、灯光、镜头、动画和渲染的基本方法和理论；运用三维动画制作工具进行三维模型、虚拟场景、物理模拟及不同类型动画的制作技巧。
4	新媒体策划与创意	新媒体创意原理与基本方法；项目策划与项目创意表现；媒体的创意与策划；广播的策划与设计；电视的策划与创意；新媒体、自媒体、流媒体的策划与创意。
5	图形创意	图形的概述（起源、发展、分类、特点）；图形创意思维（类型、特征、想象与联想）；创意思维方法；图形创意的修辞手法；图形设计表现手法；图形创意项目综合实训。
6	原型设计	AxureRP 简介；线框图创建；自定义控件库；AxureRP 基础交互；动态面板高级应用；流程图创建；AxureRP 高级交互；多人协同工作；原型和规格说明文档的生成；APP 原型设计。
7	UI 设计	UI 行业解密与未来；用户界面设计的基本概念、基本原理和方法；主要教学模块包括需求分析、逻辑建模、原型制作、交互界面、设计验证五个模块内容，以及移动 App 用户界面设计原则、方法及具体工具。

4. 实践性教学环节

为强化学生实践能力，根据人才培养目标，构建了以培养学生的职业能力为主线，以基本职业素质、岗位就业能力和职业发展能力培养为模块的实践教学内容与体系，如表 5 所示。

表 5 实践教学内容与体系

教学内容	实践教学环节	基本教学目的
通识教育课程实践内容	入学教育	思想政治和专业思想教育等
	军事技能训练	培养基本军事常识、技能和国防观念等
	思想政治理论课实践	培养思想道德素质及理论联系实际、社会调查和沟通能力
	创业就业实践	培养创新意识、创业就业能力
	随堂进行的实验或实验课	培养基本实验技能和实验组织能力
	文体活动、社会实践、创新实践	培养身心素质、文化素养
专业教育课程实践内容	随堂进行的实验或实验课	培养学生图形图像处理、图形创意、UI 设计、三维建模、三维动画、视频剪辑、影视特效制作等能力。
	专业综合实训	培养能够从事 UI 设计、平面设计、视频剪辑、特效合成等工作的专业综合技能。
	顶岗实习	培养学生岗位就业及职业发展能力。

（二）学时安排

教学周、学分、学时与周学时按学期分布情况见附件 1。

学分、学时分配比例如表 6 所示。

表 6 学分、学时分配比例表

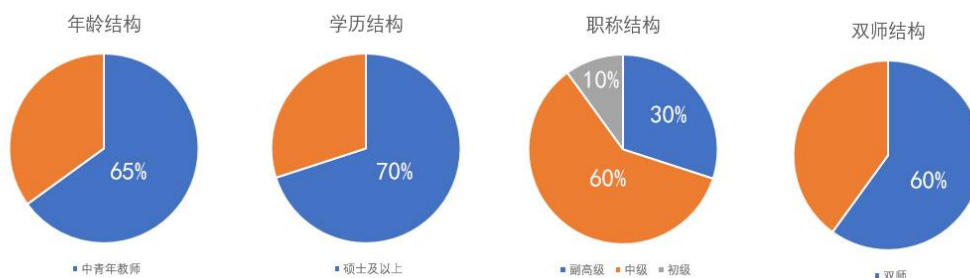
类别	必修		选修		理论教学				实践教学				小计	
	学分	比例	学分	比例	学时	比例	学分	比例	学时	比例	学分	比例	学分	比例
通识教育	31	22.6%	8	5.8%	484	18.4%	28	20.4%	276	10.7%	11	8.0%	39	28.5%
专业教育	77	56.2%	21	15.3%	496	18.8%	31	22.6%	1380	51.8%	67	48.9%	98	71.5%

八、教学基本条件

（一）师资队伍

1. 队伍结构

本专业师资队伍整体结构合理，发展趋势良好，符合专业目标定位要求，能适应学科专业长远发展需要和教学需要。生师比适宜，满足本专业教学工作的需要，不高于 16:1；教师年龄结构合理，以中青年教师为主，占专职教师中 70%；学历（学位）和职称结构合理，教学团队中具有研究生及以上学历的教师要占专职教师比例的 70%以上；职称结构合理，具有副高级以上职称的专职教师占比 30%，中级职称占比 60%，初级职称占比 10%；双师比结构合理，团队中教师积极参与项目研发，到企业顶岗实习，目前专职教师中具“双师型”教师比例达到 60%。



2. 专任教师

专任教师应具有高校教师资格；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有数字媒体相关专业本科及以上学历；具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有较强

信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；有每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

● 素质要求

(1) 拥护党的领导，拥护社会主义，热爱祖国，热爱人民，热爱教育事业，具有良好的师德风范。

(2) 掌握教育学理论，具备在教学中实行动向教学法的能力，能灵活运用案例教学法及项目教学法任务驱动教学法等方法实施课程教学。

(3) 具有教学设计能力、课堂教学能力、指导学生的能力等较高的教学技能。

(4) 具备一定的艺术创作素养。

(5) 具备提高自身专业素质的能力，能适应数字媒体技术产业的快速发展。

(6) 具有较强的敬业精神，爱岗敬业，忠于职守，乐于奉献。

● 知识要求

(1) 掌握数字媒体设计相关的美术基础知识。

(2) 掌握平面及 UI 设计的相关知识。

(3) 熟练应用 Photoshop、Illustrator、Axure、Indesign、C4D、EDIUS、AE 等软件。

(4) 掌握影视后期制作流程，并能进行剪辑合成工作。

● 能力要求

(1) 具有较高艺术修养和创新意识。

(2) 熟悉设计流程，能熟练运用所学设计软件进行 UI 设计与影视后期制作。

(3) 具备利用计算机搜索信息、处理信息的能力。

(4) 熟悉数字媒体行业动态，具有较强的专业自学能力。

3. 专业带头人

专业带头人为副高级职称，能够较好地把握国内外相关行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

4. 兼职教师

兼职教师主要从本专业相关的行业企业进行聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和

工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，承担本专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务，专兼比结构合理，目前专兼比达到 1:1，承担的专业课程的学时比例达到 50%。

（二）教学设施

根据数字媒体应用技术专业人才培养的实际需求，结合基于数字媒体技术岗位工作过程的课程体系，以“人才培养、职业培训、技能鉴定、技术服务”为纽带，构建“校企结合、优势互补、资源共享、双赢共进”的校内生产性实训基地和校外实训基地，并建立有利于教学与实践相融合的实训管理制度，以保障基于工作过程的人才培养模式的实施，突出体现专业的职业性、开放性，培养学生的职业核心能力。

1. 专业教室基本条件

目前专业教室包括 2 个智慧教室、2 个理实一体化教室，4 个普通教室，均配备黑板、可触控电子白板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入 Wi-Fi 环境，并有网络安全防护措施，均安装应急照明装置（保持良好状态），符合紧急疏散要求，标志明显，保持逃生通道畅通无阻等安全设备引导。

2. 校内实训室基本要求

（1）影视制作实训室。

影视制作实训室 1 个，配备非线性编辑工作站、专业摄像机、镜头、灯光、显示器、投影仪、调试系统、调音台、液晶电视等设备，安装三维动画制作、非线性编辑相关软件及工具；用于摄影基础、三维软件基础、非线性编辑、后期合成、三维动画基础、影视特效制作 等课程的教学与实训。

（2）交互设计实训室。

交互设计实训室 1 个，配备计算机、体感游戏机、Kinect 开发套件、Arduino 开发板、Leap-Motion 设备、Android/i/S 测试终端等设备，安装互动媒体产品开发相关软件及工具；用于交互设计基础、用户界面设计、用户体验设计、交互产品原型开发等课程的教学与实训。

（3）虚拟现实实训室。

虚拟现实实训室 1 个，配备计算机、虚拟现实头盔、全景摄像机、3D 空间跟踪定位器、3D 立体显示器、数据手套等设备，安装 ATVR 应用开发相关软件及工具；用于游戏引擎基础、虚拟现实应用设计、增强现实应用设计、游戏程序设计等课程的教学与实训。

（4）视觉设计实训室。

视觉设计实训室 1 个，配备计算机、扫描仪、彩色打印机、热转印打印机等设备，安装图形图像处理、数字绘画等软件及工具；用于设计基础、数字绘画、广告创意、动态图形设计等课程的教学与实训。

3. 校外实训基地基本要求。

通过政府、大（中）型企业集团、行业协会等平台，紧密联系行业企业，多渠道筹措资金，多形式开展校外实训基地的合作。目前与自己的规模相适应的、稳定的校外实训基地有两家，实训管理及实施规章制度齐全，可以开展数字媒体应用技术专业 UI 设计领域、后期合成领域的专业实训活动，充分满足本专业所有学生综合实践能力及半年以上顶岗实习的需要，发挥了企业在人才培养中的作用，由企业提供场地、项目和技术指导人员，企业技术人员与教师共同组织和带领学生完成真实项目设计、施工，使学生真正进入企业项目实战，形成校企共建、共管的格局。

4. 学生实习基地基本要求

目前已经建立 1 家校外实习基地用于学生顶岗实习，顶岗实习环节是教学课程体系的重要组成部分，一般安排在第 6 学期，是学生步入职业的开始，企业联合学校制定了适合本地实际与顶岗实习有关的各项管理制度。

校外实习基地目前能提供内容编辑、视觉设计师、UI 设计师、技术美术、创意设计、后期剪辑等相关实习岗位，涵盖了当前相关产业发展的主流技术，可接纳 80 名学生实习；企业技术人员与教师共同组织对学生实习进行指导和管理；有效的保证学生实习日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

5. 支持信息化教学方面的基本要求

目前本专业数字化教学资源库有：智慧职教、爱课程网、中国大学 MOOC、worldlib 文献服务等。教师积极利用以上信息化教学资源进行创新教学，并引导学生积极利用信息化教学条件自主学习，提升教学效果。建议并鼓励本团队教师开发符合本专业建设的信息化教学资源 and 教学平台。

（三）教学资源

1. 教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校已建立专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

2. 图书文献配备基本要求

图书馆文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要,方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括:有关数字媒体内容制作和软件开发的技术、标准、方法、操作规范以及实务案例类图书等。

3. 数字教学资源配备基本要求

建设配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库,应种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新,能满足教学要求。

九、质量保障

(一)学校和二级院系建立专业建设和教学质量诊断与改进机制,健全专业教学质量监控管理制度,完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设,通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进,达成人才培养规格。

(二)学校和二级院系应完善教学管理机制,加强日常教学组织运行与管理,定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进,建立健全巡课、听课、评教、评学等制度,建立与企业联动的实践教学环节督导制度,严明教学纪律,强化教学组织功能,定期开展公开课、示范课等教研活动。

(三)学校建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制,并对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析,定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

(四)专业教研组织应充分利用评价分析结果有效改进专业教学,持续提高人才培养质量。

附件 1:

附表1

数字媒体应用技术（数字媒体技术方向）专业指导性教学计划

课程属性	课程性质		序号	课程代码	课程名称	课程类型	考核方式	学分	学时	学时分配		建议学分（学期）分配						开课部门
										理论	实验/ 实践	1	2	3	4	5	6	
通识教育课程	通识教育必修课程	思想政治教育	1	063121001	思想道德修养与法律基础	B	考试	3	48	40	8	3						马克思主义与通识教育学院
			2	063121002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论(1)	B	考试	2	32	32			2					马克思主义与通识教育学院
			3	063121003	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论(2)	B	考试	2	32	24	8			2				马克思主义与通识教育学院
			4	063111001	民族理论与民族政策	A	考试	1	16	16			1					马克思主义与通识教育学院
			5	063111002	形势与政策	A	考试	1	40	40		√	√	√	√	√		马克思主义与通识教育学院
	体育健康教育		6	063121004	大学体育(1)	B	考试	1	30	6	24	1						马克思主义与通识教育学院
			7	063121005	大学体育(2)	B	考试	1	30	6	24		1					马克思主义与通识教育学院
			8	063121006	大学体育(3)	B	考试	1	30	4	26			1				马克思主义与通识教育学院
			9	063121007	大学体育(4)	B	考试	1	30	4	26				1			马克思主义与通识教育学院
			10	083121001	大学生心理健康	B	考试	2	32	24	8	2						学生工作处

		创业 就业 教育	11	073121001	职业生涯规划	B	考试	1	16	8	8	2						创新创业与 社会服务学 院	
			12	073121002	就业指导	B	考试	1	16	8	8					1		创新创业与 社会服务学 院	
			13	073121003	创业教育	B	考试	2	32	16	16			2				创新创业与 社会服务学 院	
		基础 文化 教育	14	063111003	大学英语(1)	A	考试	3	48	48		3						马克思主 义与通识 教育学 院	
			15	063111004	大学英语(2)	A	考试	3	48	48			3					马克思主 义与通识 教育学 院	
		军事 劳 动 教 育	16	083111001	军事理论	A	考试	2	32	32		2							学生工作处
			17	083132001	军事技能训练 (含入学教育)	C	考查	2	60		60	2							学生工作处
			18	083132002	大学生安全教育	C	考查	1	30		30	√	√	√	√	√			学生工作处
			19	083132003	公益劳动(含志愿 服务)	C	考查	1	30		30	√	√	√	√	√			学生工作处
		通识教育必修课程小计						31	632	356	276								
	通识 教育 选 修 课 程	人文类			通识选修课 (素质拓展课程)	A	考查	8	128	128		2	2	2	2				
		艺术类																	
		创新创业类																	
		其他																	
		通识教育选修课程小计						8	128	128		0	2	2	2	2			
	通识教育课程合计						39	760	484	276	13	10	7	3	3			数媒与艺术 设计学院	
专业 教育 课程	专业 必 修 课 程	专业 基 础 课 程	20	043321043	设计基础	B	考试	3	48	16	32	3						数媒与艺术 设计学院	
			21	043321033	三大构成	B	考试	3	48	16	32	3						数媒与艺术 设计学院	
			22	043321016	设计色彩	B	考试	3	48	16	32	3						数媒与艺术 设计学院	

		23	043321103	图像处理	B	考试	4.5	72	24	48	4.5					数媒与艺术设计学院	
		24	043321053	图形处理	B	考试	4	64	32	32		4				数媒与艺术设计学院	
		25	043321045	摄影与摄像	B	考试	2	32	16	16		2				数媒与艺术设计学院	
		专业基础课程小计					19.5	312	120	208	13.5	6	0	0	0		
	专业核心课程	26	043321017	非线性编辑	B	考试	6	96	32	64				6			数媒与艺术设计学院
		27	043321037	三维动画设计（C4D）基础	B	考试	6	96	32	64		6					数媒与艺术设计学院
			043321093	三维动画设计（C4D）提高	B	考试	6	96	32	64			6				
		28	043321065	影视特效(AE)基础	B	考试	6	96	48	48			6				数媒与艺术设计学院
			043321094	影视特效(AE)提高	B	考试	4	64	32	32					4.5		
		29	043321054	图形创意	B	考试	4	64	32	32				4			数媒与艺术设计学院
		30	043321058	新媒体策划与创意	B	考试	2	32	16	16		2					数媒与艺术设计学院
		31	043421083	原型设计（Axure）	B	考试	3	48	24	24			3				数媒与艺术设计学院
		32	043321006	UI设计	B	考试	4.5	72	36	36				4			数媒与艺术设计学院
		专业核心课程小计					38.5	616	248	368	0	8	12	14	4.5		
	专业实践课程	33	043331010	专业综合实训	C	考试	4	120		120					4		数媒与艺术设计学院
		34	043331001	顶岗实习	C	考试	18	540		540						18	数媒与艺术设计学院
		专业实践课程小计					22	660		660	0	0	0	0	4	18	
	专业必修课合计						77	1540	352	1188	10.5	14	12	14	8.5	18	

专业选修课程	专业限选课程	35	043422001	专业技术创新教育		B	考试	1.5	24	8	16			1.5				数媒与艺术设计学院
		36	043421056	UI设计模块	思维导图(Xmind)	B	考试	4	64	32	32			4				数媒与艺术设计学院
		37	043421109		字体与版式设计	B	考试	2	32	16	16				2			数媒与艺术设计学院
		38	043421037		平面综合设计	B	考试	4.5	72	24	48					4.5		数媒与艺术设计学院
		39	043421100		视频合成模块	影视特效(Reafllow)	B	考试	4	64	32	32				4		
		40	043421069	影视编导		B	考试	4	64	32	32			4			数媒与艺术设计学院	
		41	043421065	音频制作		B	考试	2	32	16	16				2			数媒与艺术设计学院
		42	043421030	剪辑合成项目实战		B	考试	4.5	72	24	48					4.5		数媒与艺术设计学院
		专业限选课程小计							16	256	112	144	0	0	5.5	6	4.5	
		43	043521020	微电影拍摄与制作		B	考试	2	32	16	16					2		数媒与艺术设计学院
		44	043521015	商业修图		B	考试	3	48	24	24					3		数媒与艺术设计学院
		45	043521019	数字绘画		B	考试	2	32	16	16					2		数媒与艺术设计学院
		46	043521013	三维动画设计（3D MAX）		B	考试	3	48	24	24					3		数媒与艺术设计学院
		专业任选课程小计							5	80	40	40	0	0	0	0	5	
	专业选修课程合计							21	336	152	184	0	0	3.5	6	9.5		
	专业教育课程合计							98	1876	504	1372	7.5	14	15.5	20	18	18	

其他环节(周)	考试	5周	1	1	1	1	1		
	机动	5周	1	1	1	1	1		
合计	教学周数		13	16	16	16	16	18	
	总周数		17	18	18	18	18	18	
	最低总学分		137						
	总学时		2636						
	其中： 理论学时		988						
	实践学时		1648						
专业负责人	分管院长	教务处长	分管校长					制（修）订日期	